

特技
《**武芸百般**》：武器攻撃ロール+1 特技（適用済）。また、1 回のマイナー・アクションとして一つの武器を鞘に納め、武器を一つ抜くことができる。
《**武器習熟**：バスタード・ソード》：該当の武器に習熟する。
《**二刀流**》：両手に二つの武器を構えているときダメージ+1（計算済）。
《**二の守り**》：両手に二つの武器を構えているとき AC と反応棒 g ちよちに +1 盾ボーナスを得る（計算済）。
《**追加 hp**》：hp が+5 される（計算済）。
《**チェーンメール習熟**》：防具にチェーンメールを装備できる（計算済）。

クラス特徴：特殊な処理をするもの
狩人の獲物：1 ターンに 1 度、マイナー・アクションとして、君は自分に見える中で最も近い敵 1 体を自分の獲物に指定できる。1 ラウンドに 1 回、君の攻撃が自分の獲物にヒットしたなら、君はその攻撃に 1d6 の追加ダメージを与える。1 ラウンドに複数回の攻撃を行える場合、全ての攻撃ロールを行った後で、どの攻撃に追加ダメージを与えるかを決定すること。“狩人の獲物”による追加ダメージは、君のターン開始時から次のターン開始時まで一度しか与えられない。
“狩人の獲物”の効果は、その遭遇が終了するか、獲物が倒されるか、君が新たな獲物を指定するまで持続する。同時に 2 体以上の敵を獲物に指定することはできない。
最近接射撃：君の攻撃の目標に対して、君よりその目標に近くにいる君の味方が存在しないなら、その目標に対する遠隔攻撃ロールに+1 のボーナスを得る。

底力
■**底力**
[遭遇毎] ◆
標準アクション 使用者
効果：回復を 1 回消費し、ヒット・ポイントを回復する。また、次の君のターン開始時まで、全ての防御値に+2 のボーナスを得る。
特殊：味方から難易度 10 の〈治療〉判定を受けることでも、底力は発動する。その場合は、防御値のボーナスは得られない。

パワー
近接基礎攻撃（バスタード・ソード [+1, ペアード]）
[無限回] ◆ [武器]
標準アクション 近接・武器（1 マス）
目標：クリーチャー 1 体
攻撃：+12 対 AC
ヒット：1d10+7 ダメージ（クリティカル時 17+1d6 ダメージ）

遠隔基礎攻撃（ジャベリン）
[無限回] ◆ [武器]
標準アクション 遠隔・武器（10/15 マス）
目標：クリーチャー 1 体
攻撃：+10 対 AC
ヒット：1d6+5 ダメージ（クリティカル時 11 ダメージ）

以下のパワーは全てバスタード・ソードを用いたときのもの。
ツイン・ストライク / 二重攻撃 レンジャー/攻撃 1
[無限回] ◆ [武器]、[武勇]
標準アクション 近接・武器（1 マス）
目標：クリーチャー 1 体または 2 体
攻撃：+12 対 AC の 2 回攻撃
ヒット：1 回の攻撃ごとに 1d10+2 ダメージ（クリティカル時 12+1d6 ダメージ）。

ヒット and ラン / 一撃離脱 レンジャー/攻撃 1
[無限回] ◆ [武器]、[武勇]
標準アクション 近接・武器（1 マス）
目標：クリーチャー 1 体
攻撃：+12 対 AC
ヒット：1d10+7 ダメージ（クリティカル時 17+1d6 ダメージ）。
効果：使用者がこの攻撃後、同じターンにおいて移動を行う際、目標の隣接マスからの 1 マス目の移動は目標からの機会攻撃を誘発しない。

■**ツーフングド・ストライク** / 双牙撃 レンジャー/攻撃 1
[遭遇毎] ◆ [武器]、[武勇]
標準アクション 近接・武器（1 マス）
目標：クリーチャー 1 体
攻撃：+12 対 AC の 2 回攻撃
ヒット：1 回の攻撃ごとに 1d10+7 ダメージ（クリティカル時 17+1d6 ダメージ）。攻撃が 2 回ともヒットした場合、2 点の追加ダメージ。

■**サンダータスク・ボア・ストライク** / 雷牙猪の撃 レンジャー/攻撃 3
[遭遇毎] ◆ [武器]、[武勇]
標準アクション 近接・武器（1 マス）
目標：クリーチャー 1 体または 2 体
攻撃：+12 対 AC の 2 回攻撃
ヒット：それぞれ 1d10+7 ダメージ（クリティカル時 17+1d6 ダメージ）。
両方の攻撃をした後、1 回のヒット毎に目標を 1 マス押しやる。2 回ともが同一目標にヒットしたなら、目標を 3 マス押しやる。

■**ジョーズ of the ウルフ** / 咬狼撃 レンジャー/攻撃 1
[一日毎] ◆ [武器]、[武勇]
標準アクション 近接・武器（1 マス）
目標：クリーチャー 1 体
攻撃：+12 対 AC の 2 回攻撃
ヒット：それぞれ 2d10+7 ダメージ（クリティカル時 30+2d6 ダメージ）。
ミス：攻撃 1 回毎に半減ダメージ。

■**ヒロイック・エフォート** / 英雄的奮闘 種族パワー/汎用
[遭遇毎] ◆
アクション不要 使用者
トリガー：使用者が 1 回の攻撃が、1 回のセーヴィングスローにミスする。
効果：トリガーとなったロールに+4 種族ボーナスを得る。

■**インヴィゴレイティング・ストライド** / 活力をもたらす歩み Rn/汎用 2
[遭遇毎] ◆ [武勇]、[回復]
移動アクション 使用者
効果：使用者は 2 マスまでシフトできる。これはいかなる敵にも隣接していない状況で終えなければならない。使用者は自分の底力を使える。

アイテム
■**バスタード・ソード [+1, ペアード]** (Lv3 武器)
アイテム・スロット：武器（バスタード・ソード）
強化：攻撃ロールとダメージ・ロール+1
クリティカル：+1d6 ダメージ。
パワー（[無限回]）：マイナー・アクション。武器を二つの全く同じ武器に分ける。一方は主武器側、もう一方は副武器側の手に現れる。再度アクションを使用すれば、武器を一つに戻すことができる。

■**チェーンメール [+1, エラドリン]** (Lv8 鎧)
アイテム・スロット：鎧（チェーンメール）
強化：AC+1（合計 AC+7）
特性：使用者自身の行うすべての瞬間移動距離に+1（計算済み）。この鎧は移動速度および技能判定にペナルティを及ぼさない。

■**クローク of レジスタンス** (Lv2 外套)
アイテム・スロット：首
強化：頑健、反応、および意志+1
パワー（[一日毎]）：マイナー・アクション。次の使用者のターン開始時まで全てのダメージに対する抵抗 5 を得る。

■**アクロバット・ブーツ** (Lv2 長靴)
アイテム・スロット：脚部
特性：〈軽業〉判定に+1 のアイテムボーナス。
パワー（[無限回]）：マイナー・アクション。伏せ状態から立ち上がる。

■**ポーション of ヒーリング** (Lv5 ポーション)
アイテム・スロット：ポーション
パワー（[消費型] ◆ [回復]）：マイナー・アクション。このポーションを飲み、回復力を 1 回消費する。通常回復するヒット・ポイントの代わりに、使用者は 10 ポイントのヒット・ポイントを回復する。

この作成済み PC の解説：
■**戦闘時の役割**
このキャラクターの役割は撃破役です。撃破役の仕事は敵単体に大ダメージを与えて、一体ずつ始末していくことです。撃破役は高い移動能力や長射程の攻撃を持っていることが多く、これを生かすことで狙った敵を逃さずに仕留めることができます。
しかし、一般に撃破役の AC や回復回数は多くありません。自身の身を守るためには味方、特に防衛役との連携が欠かせません。また、高いダメージを確実にヒットさせるためには、指揮役から攻撃へのボーナスを受けられる距離を心がけましょう。

■**キャラクターの特色と運用**
あなたは妖精の鎖帷子を身につけて素早く駆け、臨機応変の双剣を組み替えるながら敵と切り結ぶ荒野の剣士です。
狙った敵に近づいて獲物に指定し、2 回の攻撃を繰り返すだけで安定してダメージを累積できます。
一方で敵の攻撃からの被害を抑えるためには、防衛役との連携や、汎用パワーをタイミング良く使っていくことが重要になります。
あなたの技能は、冒険で役に立つものが揃っています。多くの敵を識別できる〈自然〉や戦闘中の移動に役立つ〈運動〉、様々な危険を察知できる〈知覚〉は特に有用です。

・「テーマ」習得の代わりに特技を一個追加習得。
・略語：HoFL：ヒーローズ of フォールン・ランズ、PHB：プレイヤーズ・ハンドブック、AV：冒険者の宝物庫、AV2：冒険者の宝物庫 2

